16 GAMES ...IT'S PLAY TIME
NOVEMBRE 2015
15
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEI NEGOZI 16GAMES
...IT'S PLAY TIME

PLAYERS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

greetings from vault 111

SPECIAL

Romics Ottobre
New FUT strategy
SONY stupisce a Paris Game Week
Microsoft Hololens

RECENSITI

Assassin's Creed Syndicate
Halo 5 guardans
Tales of Zestiria
The Nathan Drake collection
NBA 2K16
The Witcher Hearts of Stone

"La serie Far Cry conduce ai limiti del mondo conosciuto, in una terra selvaggia, bellissima e senza regole.
In un certo senso l'età della pietra è stata la prima vera frontiera dell'umanità: il momento in cui gli uomini hanno piantato un palo nel terreno e reclamato il possesso di un territorio, il momento in cui abbiamo iniziato a scalare la catena alimentare.
E questo ha condotto a una lotta, non solo contro gli altri uomini, ma anche contro la natura stessa".

"L'aspetto interessante di Far Cry è la sua adattabilità. Perciò, quando un team ci ha proposto di valutare l'idea di un Far Cry ambientato durante l'età della pietra, abbiamo risposto, 'sentiamo!'.
E più ne parlavamo, più eravamo consapevoli del buon potenziale dell'idea"

FARCRY® PRIMAL

GOLDEN DEAL
GAMES NOVITA' porta due usati top e prenota le novità a soli 9,99
16 GAMES
riservato ai titolari di member card

16 GAMES
riservato ai titolari di member card
SILVER DEAL
GAMES NOVITA' porta due usati top e prenota le novità a soli 19,99

16 GAMES ...IT'S PLAY TIME

HANNO COLLABORATO ALLA REALIZZAZIONE DI QUESTO NUMERO

Francesco Tarquini
Valerio Turrini
Marco Inchingoli
Marco Mangiapelo
Ciro Di Chiara
Matteo Martino
Fabrizio Pellegrini
Fabrizio Campanino

REDAZIONE
players@16games.it

INFORMAZIONI COMMERCIALI
affiliazioni@16games.it
www.16games.it

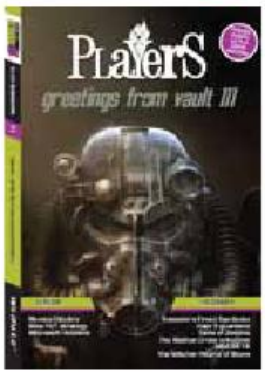
PROGETTO EDITORIALE E GRAFICA
Anna Fanchin

STAMPA
Litotipografia Alcione srl
Via Galilei 47 - Lavis (TN)

16 GAMES
è un marchio in franchising distribuito da:
GAMING s.r.l. - Via Pola, 20
36040 Torri di Quartesolo (VI)
Tel. 0444 -234128

INFORMAZIONI COMMERCIALI
affiliazioni@16games.it

SEGUICI



PlayerS

PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEI NEGOZI 16GAMES

15 NOVEMBRE 2015

Carissimi 16fans,
come di consueto siamo a presentare il numero che vi terrà compagnia per tutto il mese.
Cominciamo già a darvi qualche anticipazione di ciò che ci aspetta dopo le feste (ormai prossime).
Abbiamo partecipato al Romics dedicando sempre più spazio al Gaming e vi raccontiamo anche della manifestazione in generale.
L'evento romano ormai è lanciatissimo e quest'ultima edizione ha sfondato il tetto delle 200.000 presenze,complimenti agli organizzatori.
Abbiamo raddoppiato lo spazio dedicato a FUT con le motivazioni delle scelte tecniche del nostro "coach" e inserito i giocatori dei sogni di ogni FUT player.
Per continuare a rimanere in tema Romics la Girl del mese non poteva che essere una bellissima cosplayer, con un'intervista "alternativa".
Siamo agli ultimi colpi del mercato autunnale e stanno arrivando nelle nostre console i cosiddetti pezzi da novanta: Call of Duty Black Ops 3 e Fallout 4 e quest'utlimo promette meraviglie.
Rimane ancora poco da dire...
... IT'S PLAY TIME

Bruno Capolupi

Sommario

04 LE USCITE DEL MESE
06 NEWS
Speciale Romics autunno '15
12 REVIEW
Halo 5
Assassin's Creed Syndicate
The Nathan Drake Collection
18 POSTER DEL MESE
Call of Duty Black Ops 3
20 REVIEW
Talesof Zestira
NBA2K16
Hearts of Stone
26 FUT STRATEGY
New FUT NEWS
28 TRADING CARDS
Force of Will
Magic
30 NEWS
SONY a Paris Games week

31 GADGETS
Playstation VR

32 GIRL GAMER
Lisa

34 RETROGAMING
Rayman

NOVEMBRE 2015
CALENDARIO 16GAMERS

1 domenica

2 lunedì

3 martedì

4 mercoledì

5 giovedì — NEED FOR SPEED PS4-XONE-PC

6 venerdì — CALL OF DUTY BLACK OPS III PS4-PS3-XONE-X360-PC — LA GRANDE AVVENTURA DI SNOOPY PS4-XONE–X360-WIIU-3DS

7 sabato

8 domenica

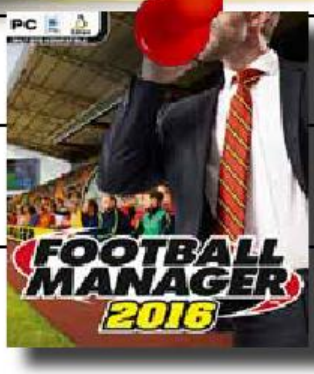
9 lunedì

10 martedì — FALL OUT 4 PS4-XONE-PC

11 mercoledì

12 giovedì — SWORD ART ONLINE: LOST SONG PS4-PS3-PSVITA — MONSTERHIGH: UNA NUOVA ... PS3-X360-WII-WIIU-3DS

13 venerdì — RAISE OF THE TOMB RAIDER XONE — RODEA:THE SKY SOLDIER 3DS — FOOTBALL MANAGER PC



14 sabato

15 domenica

16 lunedì

17 martedì

18 mercoledì

19 giovedì

20 venerdì

21 sabato

22 domenica

23 lunedì

24 martedì

25 mercoledì

26 giovedì

27 venerdì

28 sabato

29 domenica

30 lunedì

STAR WARS BTTLEFRONT
PS4-XONE-PC

THE CREW WILD RUN
PS4-XONE-PC

MARIO TENNIS
ULTRA SMASH - WIIU

GAMES OF THRONES EP. 1
PS4-PS3-X360-XONE-PC

DEADPOOL
PS4-XONE

1-4 ottobre 2015 ROMICS FIERA DI ROMA

XVII EDIZIONE: SFONDATO IL MURO DELLE 200.000 PRESENZE

Come di consueto si è tenuta poche settimane fa la diciottesima edizione del Romics, manifestazione romana dedicata al mondo del fumetto, dell'animazione e dell'intrattenimento. Quest'anno l'edizione autunnale ha superato ogni record, ospitando nei quattro giorni di fiera oltre 200.000 persone, un numero decisamente alto che ha fatto ricredere chi - dopo le cifre dell'edizione passata – dava per spacciata la kermesse romana.
Le motivazioni di tale sferzata potrebbero essere molteplici, ma probabilmente uno dei principali è stata la presentazione del film Game Therapy da parte di FaviJ, noto Youtuber e protagonista della pellicola. Il ragazzo ha infatti calcato il palco del Romics insieme ad altri suoi colleghi facenti parte del cast, i quali hanno attratto in massa folle di irriducibili fan che probabilmente avranno influito sui numeri dell'evento.
Come al solito i vari padiglioni pullulavano di stand, fumetti, action figure, magliette, gadget di ogni tipo e postazioni PC per vari tornei.
Anche Vigamus era nuovamente presente con alcune console dell'epoca, tra cui ColecoVision e la prima PlayStation, oltre ad alcuni titoli storici come Space Invaders, Hamburger Time, Donkey Kong o il mitico Mega Man: The Power Battle. Ovviamente non poteva poi mancare il nostro leggendario stand che ospitava non solo la nostra rivista, ma anche alcune postazioni con Mortal Kombat X e FIFA 16, con una serie di tornei correlati che hanno attratto come mosche fiumi e fiumi di gente; ovviamente questo ci ha reso davvero felici e non possiamo che ringraziarvi per il vostro affetto.
Per il resto abbiamo notato come da

tradizione una mole non indifferente di cosplayer, forse anche più degli anni passati, con alcuni davvero originali, inoltre domenica la kermesse romana ha ospitato il Romics Cosplay Award dove si sono esibiti alcuni cosplayer davvero impressionanti. Tra questi non possiamo non nominare Actarus e il suo Goldrake, con tanto di alabarda spaziale e poltroncina di comando perfettamente riprodotta e funzionante, ma una menzione va fatta anche a Fox McCloud di Star Fox, con uno scenario incredibile e una realizzazione del costume davvero notevole. Infine non poteva mancare la sfilata di 501st Italica Garrison e Rebel Legion, i due fan club italiani della saga di Guerre Stellari che contano ad oggi oltre 7.000 membri attivi, presenti alla fiera in occasione dell'imminente uscita del nuovo film di Star Wars. Detto ciò vi lasciamo ad una carrellata di foto che mostra alcuni cosplayer maschili, e molte cosplayer di qualità che come ogni anno affollavano i corridoi della manifestazione. Ringraziandovi ancora una volta, non ci resta che darvi appuntamento all'edizione primaverile che si terrà dal 7 al 10 aprile 2016.

IN USCITA IL 1° DICEMBRE

TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX SIEGE

UNITÀ ANTITERRORISMO
VIVI L'ASSEDIO
DISTRUZIONE PROCEDURALE

GOLDEN DEAL

€ 9,99

PORTA DUE USATI TOP E PRENOTA I TITOLI NOVITA'
RISERVATO AI TITOLARI DI PLUS CARD

SILVER DEAL

€ 19,99

PORTA DUE USATI TOP E PRENOTA I TITOLI NOVITA'
RISERVATO AI TITOLARI DI MEMBER CARD

PRENOTA SUBITO PER AVERE ACCESSO ALLA BETA

UBISOFT

18 PS4 XBOX ONE PC

1-4 ottobre 2015 ROMICS FIERA DI ROMA

16 GAMES IN FIERA

DA NOI ERA VERAMENTE NOSTOP GAMING !!!

Ancora una volta ...

Alla nostra seconda partecipazione ci siamo divertiti e abbiamo fatto divertire moltissimo !!!
A calcio virtuale (FIFA e PES) si giocava solo da noi e, complice la recente uscita dei giochi ed il campionato da poco iniziato, la voglia di giocare era veramente tanta.
Abbiamo organizzato vari tornei e messo le console a disposizione di quanti volessero giocare, l'incredibile numero di oltre ottocento persone sono passate per le nostre postazioni.
La proposta di FIFA16 e PES 2016 al prezzo promozionale, solo per quei giorni, di euro 59,99 ha fatto furore e non abbiamo riportato a casa nulla.
ROMICS è sempre un occasione per incontrare gli addetti ai lavori (nella foto Federico Piermaria boss Daltenda.com, la bella GENOVEFFA e il Massimo che abbiamo solo noi) ma soprattutto per conoscerne di nuovi: nuove proposte, nuovi prodotti e nuove idee per accontentare sempre di più i nostri clienti.

La prossima volta...

Non ancora finita di impacchettare la roba per chiudere baracca che già è un ribollire di idee per la prossima edizione in programma dal 7 al 10 aprile 2016.
Raddoppieremo il numero delle console-gaming (questa volta c'era una lista d'attesa di tre ore !!) dedicandone alcune ai giochi di guida allestendo delle postazioni ad hoc.
Amplieremo anche l'area vendita con un'offerta ancora più ampia.
In primavera sicuramente presenteremo il 16Gameplay 2016 dopo la bella esperienza di quello di luglio scorso.
Insomma non vediamo l'ora che arrivi e fino a quel momento chissà quante idee ci verrano ancora.
Alla prossima allora.

IL MANAGERIALE DI CALCIO PIU' CELEBRE AL MONDO

FOOTBALL MANAGER 2016™

Nel suo genere non ha nulla da invidiare ai giochi di calcio classici e celebrati da console !!
A differenza di FIFA o PES è un gioco complesso e riflessivo dove l'azione in campo lascia il posto alla gestione vera e propria della squadra.
Tra gli amanti del PC game è forse il gioco più celebrato e conta su una base ultraconsolidata da numerosi edizioni.
Le novità nelle ultime uscite hanno lasciato una certa delusione tra i fans ma l'edizione 2016 promette di far pace con la platea !!!

1-4 ottobre 2015 ROMICS FIERA DI ROMA

ROMICS COSPLAY AWARDS

ECCO I VINCITORI DELLE SELEZIONI INTERNAZIONALI DI ROMICS OTTOBRE

WCS

Valentino Notari e Desirè Tirolo in Heroine e Nobunaga tratto da Pokèmon Conquest volano in Giappone a rappresentare l'Italia al WCS

euro Cosplay championships

Flavia De Benedetta in Hana tratto da Gate 7, rappresenterà l'Italia al Euro Cosplay

YCC BRAZIL YAMATO COSPLAY CUP

Andrea di Virgilio, in Boba Fett tratto da Star Wars - Il ritorno dello Jedi, sarà il rappresentante Italiano alla Yamato Cup International

Sviluppo: 343 Industries
Publisher: Microsoft
Genere: FPS
Autore: Marco Inchingoli
XBOX ONE

HALO 5
GUARDIANS

UNO DEI TITOLI PIÙ ATTESI DELL'ANNO È FINALMENTE GIUNTO SULLE NOSTRE XONE

Dopo anni, finalmente una delle esclusive più attese su Xbox One, è giunta nei negozi: Halo 5 Guardians.
Nuovo capitolo sviluppato dai 343 Industries di una delle saghe più giocate e importanti di Microsoft, il titolo è davvero massiccio e porta con se diverse novità decisamente interessanti, dunque andiamo a sviscerarlo nel dettaglio.
Partiamo con la modalità principale, la campagna, purtroppo uno degli elementi più deboli del pacchetto. La storia parte direttamente dopo la conclusione di Halo 4, e mette subito a suo agio il giocatore facendogli vestire i panni del nuovo protagonista del gioco: lo spartan Locke, a capo della squadra Osiris. Ovviamente ci sarà spazio anche per il buon Master Chief e il suo Blue Team, ma i protagonisti indiscussi di questo nuovo capitolo saranno proprio gli Osiris, e con loro vivremo gran parte degli avvenimenti.
Come dicevamo la campagna non ci ha convinto

molto, difatti seppur con ottimi spunti narrativi e alcuni colpi di scena, la trama ci è sembrata troppo scontata e prevedibile, tuttavia riesce comunque a coinvolgere il giocatore mettendo al centro della scena il rapporto tra Cortana e Chief donando a entrambi una maggior caratterizzazione.
Una novità che coinvolge la campagna è la presenza dei compagni che ci supporteranno nel corso dell'avventura: gli Spartan II della squadra blu e i membri del team Osiris.
Questi saranno controllati dalla CPU se giocheremo in solitaria, ma potranno essere controllati da altri tre giocatori se decideremo di vivere la campagna in cooperativa; l'unico neo su questo versante è che potremo farlo solo ed unicamente online, a differenza di quanto accadeva con i capitoli precedenti.
A livello di gameplay la campagna purtroppo non propone nulla di realmente innovativo, difatti durante le nostre schermaglie noteremo sin da subito i soliti Covenant e prometeici già visti negli episodi

passati, così come le armi già viste e riviste.
La sensazione di deja vu continua poi con le solite missioni e situazioni che abbiamo già avuto modo di assistere nel corso delle avventure di Master Chief. Insomma sotto questo aspetto ci è sembrato che gli sviluppatori non abbiano avuto il coraggio di innovare e proporre qualcosa di diverso, sia a livello di gameplay che da un punto di vista narrativo.
Un'altra nota dolente è sicuramente la durata; la campagna di Halo 5 si porta infatti a conclusione in 5-6 ore circa, inoltre la difficoltà è stata pressoché annullata per via dei membri del gruppo che ci rivitalizzeranno costantemente, rendendo molto difficile perire per mano dei nemici.
Dunque Halo 5 non vanta di una campagna strabiliante, per fortuna però gli sviluppatori hanno messo un comparto multiplayer davvero imponente e di tutto rispetto.
Si parte con l'Arena, ovvero il classico 4 vs 4 che si suddivide a sua volta in Massacro a squadre, Tutti

contro Tutti, Cattura la Bandiera, SWAT e la nuova modalità Fuga.
In quest'ultima dovremo affrontare un deathmatch senza scudi e con una sola vita, e per vincere potremo portare una bandiera verso il traguardo avversario, oppure eliminare ogni nemico presente sulla mappa. Insomma una modalità decisamente hard che abbiamo trovato assolutamente interessante e divertente. Halo 5 introduce anche per la prima volta nella serie un sistema di ranking in stile DOTA; in sostanza stagione dopo stagione potremo piazzarci in classifica e ricevere una serie di punti (Requisition Pack), questi potranno essere spesi per acquistare pack di carte contenenti pezzi di armatura per personalizzare il proprio Spartan, loghi, skin per le armi, carte con bonus all'esperienza o oggetti da utilizzare nella modalità Warzone.

E qui ci agganciamo per descrivere la seconda e nuova modalità online di Halo 5: l'imponente Warzone.
In pratica come dice appunto il nome ci troveremo all'interno di vere e proprie zone di guerra, ossia gigantesche mappe a obiettivi dove potranno darsi battaglia un massimo di 24 giocatori in contemporanea. Ogni fazione ha due basi con nucleo a disposizione e vi sono 3 basi da conquistare per poter attaccare il nucleo nemico, per vincere la squadra dovrà raggiungere 1000 punti oppure distruggere il nucleo avversario.
Le mappe saranno arricchite anche da nemici controllati dall'IA, inoltre all'interno delle mappe sarà possibile spendere i Requisition Pack per sbloccare veicoli e armi più potenti.
In alternativa potremo giocare la Warzone senza l'IA, con i giocatori impegnati a conquistare specifici obiettivi.

Per quanto riguarda il comparto tecnico, Halo 5 mostra un eccellente fluidità grazie ai suoi 60 frame al secondo e sfoggia un livello di dettagli e texture davvero impressionanti, sia per quanto riguarda le ambientazioni, sia nei vari nemici che dominano le vaste aree di gioco.
Ottimo anche il doppiaggio in Italiano, e l'eccezionale colonna sonora che mescola le melodie classiche della serie a nuovi temi di gran qualità.
Insomma Halo 5 è sicuramente una produzione di grosso calibro, purtroppo gli sviluppatori non hanno voluto osare troppo nella campagna single player, ma per quanto riguarda il comparto multigiocatore, 343 Industries ha fatto un lavoro davvero certosino, rendendo il gioco pressoché infinito.
Insomma che siate fan di vecchia data o meno, non potete non perdere il nuovo capitolo della saga di Master Chief.

Sviluppo: UbisoftQuebec
Publisher: Ubisoft
Genere: Azione/Avventura
Autore: Valerio Turrini
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

All'avventura con i gemelli Frye! Gli Assassini nella Londra vittoriana

L'appuntamento annuale con Assassin's Creed è ormai diventato una certezza nel nostro calendario di uscite, consapevoli che ogni anno ci verrà confezionato un nuovo capitolo della serie grazie allo sviluppo multi-studio che da anni adotta Ubisoft per i suoi titoli. Mentre parliamo di Assassin's Creed Syndicate, ultima incarnazione dell'infinita guerra tra Assassini e Templari, sono già in cantiere i nuovi titoli riguardo alla serie che usciranno nei prossimi anni, il che giustifica l'uscita annuale del brand, mantenendo un alto livello qualitativo. In effetti un calo di qualità c'è stato con il salto generazionale, che ha visto il povero Assassin's Creed Unity vittima di un'infestazione di bug che ha richiesto decine di patch correttive e si è attirato le critiche di tutto il mondo, vista anche la pesante campagna marketing che era stata adoperata per il titolo (la più grande per costi e diffusione nella storia del brand).
Con Assassin's Creed Syndicate si è scelto un approccio differente fin dalla campagna marketing, più discreta e meno pomposa del passato, per cercare di rilanciare il titolo su un mercato che con Unity ha perso fiducia nel brand e in Ubisoft stessa.
L'impresa di Ubisoft è decisamente riuscita, arrestando la clamorosa caduta a picco per ricominciare una perigliosa risalita che riporterà la saga sulla retta via.
Tanto per cominciare si sono fatti diversi passi indietro rispetto a Unity, è stata eliminata completamente la componente multigiocatore sia co-op che competitiva, presente nella serie fin da Assassin's Creed Brotherhood e che diciamocelo, non era mai stata amata soprattutto in Unity dove era stata messa al centro dell'esperienza di gioco, mentre funzionava discretamente in AC IV: Black Flag

grazie alle battaglie navali.
Non ci manca questa modalità perciò tanto meglio che Ubisoft ha voluto concentrarsi su altro, per trasformare Assassin's Creed Syndicate in un vero e proprio sand-box, più scanzonato, meno serio e decisamente più divertente rispetto a Unity.
Partendo dal periodo storico, ci siamo spostati dalla Parigi rivoluzionaria alla Londra vittoriana di metà '800, in piena rivoluzione industriale. I protagonisti questa volta saranno ben due, sulla falsa riga di GTA V e quindi con la possibilità di scambiarli a piacimento, con missioni esclusive per un personaggio in particolare.
I gemelli Jacob Frye e Evie Frye sono due Assassini molto differenti tra loro, sia negli obbiettivi che nei modi. Il nostro personaggio maschile Jacob, predilige le scazzottate da strada e un'approccio più diretto alla missione, con una personalità poco seria e molto spaccone nei modi. Il suo obbiettivo primario è contrastare il dominio di Crawford Starrick (finalmente torna un nemico principale nel gioco) e la sua gang I Blighters, che controllano senza molti sforzi e contrapposizioni tutta la Londra della Regina Vittoria.
Per contrastare i Blighters, che sfruttano il lavoro minorile e la criminalità per soggiogare la popolazione di Londra, Jacob Frye crea i Rooks che ci aiuteranno nelle nostre missioni e che contrasteranno direttamente i Blighters nei vari quartieri di Londra.
Per farlo ci saranno diverse missioni

secondarie per indebolire la presenza nemica nel quartiere e conquistare le roccaforti.
L'altro personaggio è invece un personaggio femminile, sorella gemella di Evie Frye che invece è molto più in linea ai dogmi degli Assassini, "agire nell'ombra per servire la luce". Il suo approccio è più stealth e meno caotico rispetto allo stile del fratello e di conseguenza, cambia anche l'obbiettivo con Evie che è concentrata nel trovare il Frutto dell'Eden apparso a Londra.
Manca ancora una componente ambientata nel presente degna di nota,

che pare essere stata completamente accantonata con la morte di Desmond Miles nel terzo capitolo, che secondo noi regala moltissimo all'esperienza di gioco in termini di profondità di storia.
Riguardo al gameplay, la roccaforte dei Rooks e quindi la nostra base principale (come lo furono Monteriggioni, la tenuta Kenway o il Café Theatre) è stavolta un treno che continua a muoversi all'interno della città, al quale verranno dedicate anche alcune missioni specifiche.
Il potenziamento dei Rooks è importante tanto quanto il potenziamento dei due Assassini, che saranno dotati di differenti abilità in base al loro stile, mentre potenziare i Rooks potrebbe facilitarci non di poco la vita, con la possibilità di ottenere sconti, equipaggiamenti speciali, truppe migliori da chiamare in caso di necessità.
Anche il sistema di combattimento è stato rivisto, con il fulcro dell'azione che si sposta sulle scazzottate in stile rissa da strada, predilette da Jacob e molto più divertenti rispetto alla scherma francese di Unity.
Tra le grandi novità ci sono armi da fuoco più avanzati in linea con il periodo storico (utilizzeremo anche una mitragliatrice in una delle missioni), il Lanciacorda per raggiungere e scalare più velocemente le strutture di Londra e la possibilità di guidare le carrozze all'interno della città.
Parlando della Londra realizzata dagli sviluppatori, il livello è come sempre in continua crescita, ma stavolta senza le sbavature che avevano rovinato la Parigi di Unity.
AC Syndicate regala scorci e prospettive magnifiche e incredibilmente definite, che ci spingeranno all'esplorazione della città per ore intere, aumentando la longevità del gioco, ma anche il nostro piacere nel lustrarci gli occhi nei magnifici panorami di Londra.
Il comparto tecnico è stato curato bene per AC Syndicate, con la fluidità delle animazioni che raggiunge livelli davvero magistrali, superiori ai già ottimi visti in Unity e un uso intelligente dei filtri per le immagini che rendono gli scorci prospettici di Londra ancora più belli.
Per quanto riguarda i bug invece, la pulizia del gioco è ottima con rari casi di bug, ma comunque nulla di grave come quanto visto con Unity.
Assassin's Creed Syndicate è la dimostrazione che Ubisoft crede nella serie

e ha a cuore le opinioni dei fans, da cui riparte per creare questo nuovo capitolo, finalmente degno del gran nome sulle spalle della saga e che piacerà senza alcun dubbio agli appassionati, grazie alla sua anima sand-box.
Possiamo dire che Assassin's Creed Syndicate ci ha stupito, entrando in scena in silenzio e promettendo di divertire gli utenti come mai prima.

Sviluppo: Naughty Dog
Publisher: Sony
Genere: Azione/Avventura
Autore: Marco Inchingoli
PS4

DRAKE'S FORTUNE · AMONG THIEVES · DRAKE'S DECEPTION

UNCHARTED
THE NATHAN DRAKE COLLECTION

Una splendida raccolta in attesa del capitolo finale

Rimasterizzare in alta definizione titoli di qualche anno fa e portarli in auge sulle console odierne è diventata ormai una moda.
Ci sono passati un po' tutti, Capcom con Resident Evil, Square Enix con Final Fantasy e Kingdom Hearts, e Naughty Dog con il suo The Last of Us.
Proprio lo sviluppatore californiano ha deciso di portare nella nuova generazione un altro dei suoi brand di punta, una delle saghe più popolari degli ultimi tempi che presto giungerà a conclusione chiudendo un ciclo di ormai dieci anni, stiamo parlando di Uncharted.
Il titolo è dunque tornato su PlayStation 4 grazie ad una raccolta di tutti e tre i capitoli della serie, rimasterizzati in HD e dotati di qualche piccola aggiunta, il tutto curato da Bluepoint Games.

Uncharted: The Nathan Drake Collection, questo il nome della trilogia, conterrà Uncharted: Drake's Fortune, Uncharted 2: Il Covo dei Ladri, e Uncharted 3: L'Inganno di Drake. Il titolo ad aver maggiormente beneficiato del nuovo trattamento grafico è sicuramente il primo capitolo, Drake's Fortune.
Il gioco vanta infatti di una risoluzione a 1080p, una fluidità ancorata ai sessanta fotogrammi al secondo, modelli dei personaggi migliorati, l'introduzione di diversi effetti particellari, un maggior dettaglio per quanto riguarda gli oggetti in lontananza, e tante altre migliorie e aggiustamenti.
Interessanti anche le nuove modifiche al sistema di controllo, mira e sparo adesso sono infatti associate ai grilletti posteriori del DualShock 4, che non soffre dei problemi di grip e corsa del suo predecessore; la risposta ai comandi è immediata grazie ai sessanta fotogrammi al secondo, ed è stata rivista l'animazione di lancio delle

granate, il cui rilascio è demandato al bumper L1.
Ovviamente il primo capitolo è colui che mostra maggiormente il peso degli anni, ma in generale è stato svolto un ottimo lavoro sia in termini di gameplay sia in termini tecnici.
Passiamo ora al secondo capitolo della trilogia: il Covo dei Ladri. Qui i Bluepoint sono stati sicuramente facilitati dalla foresta protagonista dell'episodio, difatti essendo già bella un tempo una maggior risoluzione e una fluidità raddoppiata sono bastati per renderla ancora più pulita e splendida da guardare. Ovviamente anche qui non mancano nuovi effetti particellari, texture migliorate, e modelli e nemici con più poligoni.
Infine abbiamo il terzo capitolo della raccolta, L'Inganno di Drake. Anche quest'episodio è stato rimasterizzato a dovere mettendo in risalto quanto di buono realizzato da Naughty Dog nel 2011, mentre a livello di gameplay è rimasto quello di un tempo, ma ancora giocabilissimo e imperdibile per tutti gli amanti degli action adventure in terza persona. Il pacchetto include inoltre alcuni gradevoli extra tra cui i nuovi livelli di difficoltà Distruttivo e Brutale che vi metteranno duramente alla prova, la difficoltà Esploratore implementata invece per chi vuole godersi la storia senza troppi fronzoli, e l'inedita modalità Speedrun che vi permetterà di registrare il vostro tempo di completamento e confrontarlo poi online con i vostri amici. Infine segnaliamo purtroppo la completa assenza del comparto multiplayer inizialmente presente nel secondo e terzo capitolo della trilogia.
Dunque Uncharted: The Nathan Drake Collection è sicuramente un'ottima raccolta soprattutto per chi non ha mai avuto l'occasione di giocare questa storica serie, in caso li abbiate giocati potete comunque rispolverarli in attesa del quarto ed ultimo capitolo della saga in arrivo il 18 marzo 2016 su PS4.

R.04

Sviluppo: Namco Bandai
Publisher: Namco Bandai
Genere: JRPG
Autore: Marco Inchingoli
PS4 PS3 PC DVD ROM

Tales of Zestiria™

テイルズ オブ ゼスティリア

la nuova creazione del genio di Hideo Baba

La serie ruolistica di Tales of vanta dal 1995 ad oggi un ampio parco titoli, acclamati sia dal pubblico giapponese che da quello occidentale. Ebbene la serie ha da poco compiuto vent'anni e Hideo Baba ha deciso di sfornare un nuovo capitolo della serie, che non solo segna l'avvento della saga nella nuova generazione, ma introduce per la prima volta un passaggio ad un open-world vero e proprio seppur con le sue limitazioni.

Ma andiamo con ordine. Tales of Zestiria ci mette nei panni di Sorey, un umano cresciuto in mezzo ai Serafini, creature angeliche nascoste però al mondo degli uomini. Il ragazzo un giorno viene in contatto con un'umana svenuta e la porta nel villaggio dei Serafini, scatenando così una serie di eventi che lo vedranno coinvolto in qualcosa molto più grande di lui, e che lo porteranno a conoscenza degli Avernali, entità maligne che si nutrono delle emozioni negative delle persone. Per quanto riguarda le meccaniche, gli sviluppatori hanno introdotto in Zestiria diverse semplificazioni, questo per attrarre una maggior fetta di pubblico e renderlo appetibile ai neofiti della serie, anche se i fan di lunga data probabilmente non gradiranno tali modifiche al sistema di gioco.

Dunque in Zestiria abbiamo un sistema di crescita che lascia completamente fuori il giocatore senza possibilità di aumentare statistiche o altro, una gestione del party molto povera, processi più che mai automatizzati come nella creazione dei cibi, una skill passiva che cura automaticamente in battaglia i nostri alleati, e non mancano ovviamente anche semplificazioni al sistema di combattimento; ora durante gli scontri non vi sono più limitazioni di sorta per l'uso di tecniche ed arti magiche, inoltre è stata introdotta una nuova devastante abilità che permette di fondersi con uno dei Serafini per dare vita ad una forma

ulteriore, insomma una sorta di Super Saiyan.
Anche gli scontri con i boss, che hanno sempre segnato i punti più alti della serie, sono minati da una scarsa intelligenza artificiale che li rende più semplici del previsto, tuttavia potrete ovviare a questo giocando il titolo a difficoltà Moderato o al limite a Difficile.
Fortunatamente non tutto il male vien per nuocere, infatti alcune semplificazioni sono piuttosto apprezzabili; tra queste abbiamo il quick save, quella di fondere equipaggiamento dello stesso tipo così da rafforzare quello già in nostro possesso, e la maggiore apertura della mappa verso un design più open world, sebbene sia limitato da alcuni muri invisibili che oggigiorno non dovrebbero più esistere. Per quanto riguarda il comparto tecnico Tales of Zestiria purtroppo non vanta di una qualità grafica che ci si potrebbe aspettare da un titolo su PlayStation 4, ma in fin dei conti si tratta di una produzione cross-gen realizzata tenendo come piattaforma di riferimento PlayStation 3, quindi la cosa non ci ha stupito più di tanto. Insomma Tales of Zestiria non rappresenta di certo il capitolo più riuscito della serie, ma vanta un ottimo doppiaggio in lingua originale, una longevità straordinaria, e un comparto grafico che seppur con le sue limitazioni ha comunque il suo perché. Dunque il titolo vale sicuramente i soldi spesi, tuttavia c'è da tener conto le molte semplificazioni che rendono il gioco più adatto ad un neofita piuttosto che a un veterano, il quale potrebbe storcere il naso davanti ad alcune scelte degli sviluppatori.

Sviluppo: Visual Concepts
Publisher: 2K games
Genere: Sportivo
Autore: Valerio Inchingoli

PS4 XBOX ONE PC DVD-ROM
PS3 XBOX 360

NBA 2K16

I giganti della NBA sono tornati! "BoomShakalaka!"

Partire con la citazione di Tim Kitzrow in NBA Jam (il fantastico "BoomShakalaka") è un colpo basso per i nostalgici lo so, però non riuscivo a trovare nessuna parola per descrivere la carica e l'atmosfera ricreata da Visual Concepts in questo NBA 2K16.
Già dal precedente capitolo della serie, NBA 2K si era confermata un capo saldo degli sportivi e un appuntamento fisso per i fan del parquet americano.
Con NBA 2K16 si vanno a rafforzare ulteriormente le già ottime basi piantate negli anni e si arricchisce l'offerta con interessanti novità, a partire dalla modalità My Carrier che è stata rivista e arricchita dalla partecipazione di Spike Lee alla regia.
Il celebre regista storico tifoso dei New York Knicks, è riuscito a dare un taglio cinematografico alla modalità My Carrier, costruendo una storia attorno al nostro personaggio Frequency Vibrations e alla sua ascesa tra gli astri nascenti della NBA, partendo dalle partite nella High School ad Harlem, alla scelta del college (presenti diversi college americani completi di licenza come UCLA e Louisville), per poi proporsi successivamente al Draft NBA ed entrare nell'elite del basket mondiale.
La "storia" costruita intorno a Freq Livin' da Dream (Vivere il Sogno) non è da premio Oscar, ma rappresenta un ottimo ingresso in quella che è la modalità vera e propria, che paradossalmente diventa più interessante una volta finita la parte cinematografica, dove entra in gioco la progressione del giocatore e il calendario completo della NBA e dove da free-agent dovremo scegliere il nostro futuro, aprendo le trattative con le migliori franchigie del roster per riuscire a strappare un buon contratto.
Per ogni partita giocata verremo ricompensati in VC (Virtual Currency) che servirà ad acquistare gli oggetti per personalizzare il nostro Freq, ma soprattutto per far progredire i valori tecnici del giocatore, trasformandolo nella futura stella della NBA.
Oltre al nostro "stipendio" verremo ricompensati anche per la prestazione in campo, tenendo conto sia delle statistiche individuali che della soddisfazione di compagni, la cui votazione salirà nel caso di passaggi riusciti, assist, azioni in post e stoppate, mentre diminuirà quando

perdiamo palla o commettiamo falli inutili. Il sistema risulta ben bilanciato e incita il giocatore a dare il massimo in tutte le partite del campionato.
Oltre alle partite, grande importanza viene data alle sponsorizzazioni e ai contatti che ci permetteranno i primi di guadagnare VC bonus spesso molto alti e i secondi di ottenere oggetti, VC bonus e allargare la nostra fan-base.
Per quanto riguarda invece la modalità My GM, le modifiche anche qui si fanno sentire e sono spesso molto pesanti, ma quella che abbiamo reputato più interessante è la gestione dei trasferimenti di squadra, che permetterà di cambiare e creare nuovi stadi, loghi, divise e spostare il team in un'altra città.

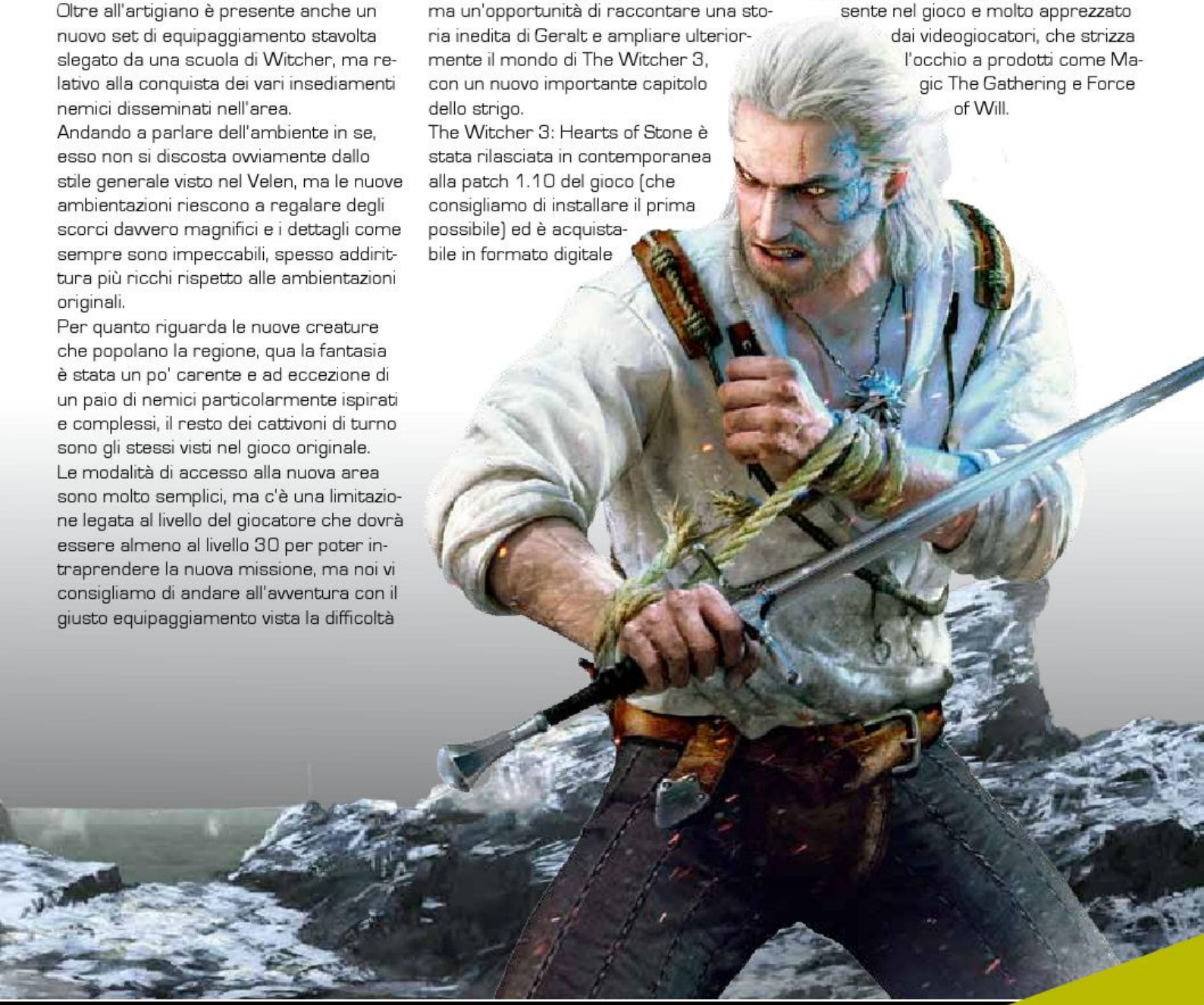
Ancora validissime le modalità My Park e My Team che regalano parecchie ore di divertimento arricchendo l'offerta del gioco.
Spostandoci invece sul gameplay vero e proprio del gioco, rispetto al precedente capitolo NBA 2K16 è molto più simulativo e complesso, con la difesa ancora parecchio complicata da gestire, ma molto più efficace rispetto al passato. Anche l'intelligenza artificiale è migliorata e ora tende a lasciare meno spazi e a costringere l'azione in post o il tiro da fuori.
A differenza di NBA 2K15 i tiri da tre sono più rari da parte dell'avversario e molto difficili da centrare da parte nostra, dove è necessaria una precisione e un tempismo di rilascio praticamente perfetti.
Piccoli accorgimenti anche ai passaggi e ai comandi, con una miglioria generale della fisica della palla e l'introduzione di due varianti di passaggio che sono quello con rimbalzo a terra e il lob, da ora effettuabili con la pressione di B o Y (cerchio o triangolo per la versione PS4) e la maggiore difficoltà negli Alley oop che evitano di trasfore una partita di NBA in un'esibizione degli Harlem Globetrotter.
Graficamente siamo come al solito ad altissimi livelli, con qualche incertezza in alcune animazioni e la resa del pubblico ancora non all'altezza di tutto il resto.
Le texture sono ancora più definite rispetto al precedente capitolo, con una resa del sudore e dei capelli davvero impressionante, mentre i tessuti possono ancora migliorare.
Sono state aggiunte centinaia di nuove animazioni che rendono le nostre partite ancora più reali. Nulla da dire alla regia, come al solito ottima e praticamente pari alle riprese televisive con simpaticissimi teatrini iniziali del trio di commento, composto da Shaquiello O'Neal, Ernie Johnson e Kenny Smith, interviste a fine quarto e a fine partita come sempre impreziosite dalle voci reali dei giocatori.
Niente male la colonna sonora, anche se ci è sembrata un pelino troppo "american style" per i nostri gusti, ricca di tracce RnB e Rap a discapito delle melodie pop orecchiabili che ci erano tanto piaciute in NBA 2K15 (c'è anche Arisa e Club Dogo tra le altre).
Parlando di licenze, come sempre NBA 2K16 non è secondo a nessuno, con la presenza del roster completo e aggiornato della NBA, diverse squadre della Euroleague e molteplici squadre classiche, senza dimenticare la possibilità di usufruire delle centinaia di roster personalizzati dagli utenti o creare il nostro.
NBA 2K16 si presenta come il miglior titolo sportivo dell'anno, sia per quanto riguarda i contenuti che per il gameplay e potrebbe appassionarvi al basket anche se non avete mai seguito una sola partita in vita vostra.
Allacciate le scarpe e preparatevi ad entrare nel parquet più famoso del mondo. Questa è la NBA, questo è NBA 2K16, capolavoro assoluto del suo genere!

Sviluppo: CD projekt RED
Publisher: CD projekt RED
Genere:Avventura
Autore: Valerio Turrini
PS4 XBOX ONE PC DVD-ROM

L'avventura di Geralt non è finita!

The Witcher 3: Wild Hunt è al momento il gioco che ci ha impressionato di più durante l'anno e finora è il principale candidato al premio di Gioco dell'Anno insieme ad Halo 5: Guardians. Il lavoro di CD Projekt RED è stato più volte apprezzato e lodato, soprattutto per il loro impegno successivo all'uscita del gioco nel rilasciare patch che oltre a correggere i bug, vanno a migliorare e ampliare l'esperienza di gioco, seguendo il feedback degli utenti. Dopo ben 16 DLC rilasciati gratuitamente molto apprezzati dagli utenti, è arrivato il momento della prima vera espansione del gioco, con la promessa di ampliare enormemente l'esperienza di gioco con una nuova main quest. The Witcher 3: Hearts of Stone si svolgerà in una rinnovata area della mappa localizzata a nord est di Velen e prima disabitata, ma ora popolata da presenze principalmente ostili che porteranno il nostro caro Geralt ad avventurarsi in questa regione subito sopra ad Oxenfurt.
La nuova avventura di Geralt inizia da una semplice bacheca come la maggior parte delle missioni secondarie a cui siamo abituati e inizialmente, potrebbe spiazzare diversi utenti per la sua partenza simile a un semplice contratto, per poi proseguire su una narrazione profonda e intrigata che vi appassionerà senza alcun dubbio e vi farà ricredere immediatamente sulla vostra prima impressione.
In Hearts of Stone vedremo il ritorno di una nostra vecchia conoscenza piuttosto intima, la giovane e bellissima Shani, il medico incontrato nel primo The Witcher con il quale si poteva intraprendere una romance.
Il personaggio di Shani senza fare rivelazioni facilmente censurabili, ricoprirà un ruolo principale all'interno dell'espansione, essendone quasi la coprotagonista per alcune missioni molto importanti nella storyline di Hearts of Stone.
Questa espansione si discosta molto rispetto ai filoni narrativi intrapresi nel gioco base, con la volontà di spaziare e sperimentare nuove narrazioni, dimostrando spesso parecchio coraggio da parte degli sviluppatori.
Questa incredibile fantasia pare però sfumare nelle missioni secondarie, non particolarmente ispirate e soprattutto mai all'altezza delle sottotrame viste nel titolo originale.
Insieme alla corposa main quest e rela-

tive seppure non entusiasmanti missioni secondarie, The Witcher 3: Hearts of Stone introduce anche un nuovo artigiano nell'area, di razza oferiano che corrisponde al nome di "Incantatore", che sotto un corrispettivo piuttosto esoso, potrà potenziare il nostro equipaggiamento occupando ben tre slot per le rune, ma concedendoci poteri di gran livello.
Oltre all'artigiano è presente anche un nuovo set di equipaggiamento stavolta slegato da una scuola di Witcher, ma relativo alla conquista dei vari insediamenti nemici disseminati nell'area.
Andando a parlare dell'ambiente in se, esso non si discosta ovviamente dallo stile generale visto nel Velen, ma le nuove ambientazioni riescono a regalare degli scorci davvero magnifici e i dettagli come sempre sono impeccabili, spesso addirittura più ricchi rispetto alle ambientazioni originali.
Per quanto riguarda le nuove creature che popolano la regione, qua la fantasia è stata un po' carente e ad eccezione di un paio di nemici particolarmente ispirati e complessi, il resto dei cattivoni di turno sono gli stessi visti nel gioco originale.
Le modalità di accesso alla nuova area sono molto semplici, ma c'è una limitazione legata al livello del giocatore che dovrà essere almeno al livello 30 per poter intraprendere la nuova missione, ma noi vi consigliamo di andare all'avventura con il giusto equipaggiamento vista la difficoltà decisamente maggiore rispetto al gioco base. I nuovi mostri presenti nell'area partiranno dal livello 32 e perciò siamo costretti a viaggiare "pesanti" e pronti ad ogni evenienza.
L'impegno sempre costante di CD Projekt RED si è riversato anche su questa espansione che non è come al solito un'occasione per spillare soldi agli utenti, ma un'opportunità di raccontare una storia inedita di Geralt e ampliare ulteriormente il mondo di The Witcher 3, con un nuovo importante capitolo dello strigo.
The Witcher 3: Hearts of Stone è stata rilasciata in contemporanea alla patch 1.10 del gioco (che consigliamo di installare il prima possibile) ed è acquistabile in formato digitale e in una speciale edizione venduta nei negozi.
La versione digitale è disponibile su Playstation Store, Xbox Store, Steam e GOG Galaxy al costo di euro 9,99.
La versione fisica invece è disponibile al costo di euro 19,99 e oltre al codice per scaricare l'espansione, include due mazzi da gioco del Gwent, il gioco di carte presente nel gioco e molto apprezzato dai videogiocatori, che strizza l'occhio a prodotti come Magic The Gathering e Force of Will.



FUT STRATEGY

la formazione del mese per divertirsi

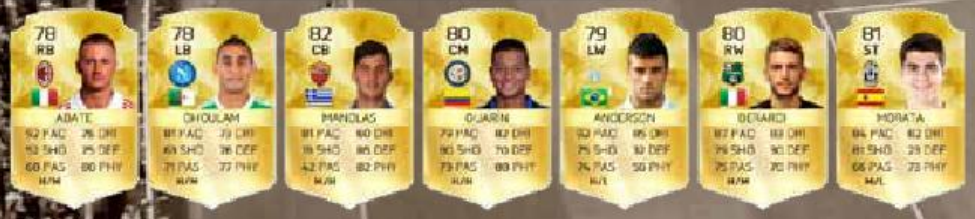
La formazione di questo mese è "MADE IN ITALY"

VALORI	
ATT	82
MID	81
DEF	82
PAC	79
SHO	67
PAS	72
DRI	77
DEF	64
PHY	74
INTESA	100

COSTO		
	MIN	17.750
	MAX	354.000
	MIN	17.700
	MAX	331.000

Con FIFA 16, rieccoci con il solito appuntamento mensile con la formazione preparata per i nostri lettori. La formazione di questo mese è MADE IN ITALY! Ottima rosa che si presta a molteplici possibilità di gioco, con una difesa solida e quasi imperforabile, centrocampo abile a far girare la palla, attaccanti cinici e pronti ad aggredire la porta e ovviamente, intesa al 100%! Con questa rosa il divertimento è assicurato, provare per credere.
A cura di Ciro Di Chiara

A disposizione del mister



non sei ancora passato a FIFA 16 ?

GOLDEN DEAL
GAMES NOVITA' porta due usati top e prenota le novità a soli 9,99
riservato ai titolari di member card

SILVER DEAL
GAMES NOVITA' porta due usati top e prenota le novità a soli 19,99
riservato ai titolari di member card

Ottimo tiratore da fuori, sempre nel vivo dell'azione e dotato di una discreta velocità che lo rende

Un po' svogliato, ma inarrestabile quando si trova in aerea di rigore, grazie ai suoi tiri precisi e potenti.

Come nella realtà, anche in FIFA 16 è il suo anno. Devastante negli inserimenti, preciso nei passaggi e spettacolare nei tiri!

FINALMENTE ORO! Inamovibile nei team italiani di FUT, uno dei migliori terzini per velocità e forza fisica. E' lui il nuovo pendolino di FUT!

Praticamente un fulmine... Gli attaccanti troveranno pane per i loro denti, anche se non è molto alto ha un'elevazione formidabile.

Il principino è il miglior centrocampista centrale italiano, dotato di un ottimo anticipo e di un'ottima visione d'attacco, senza mai lasciare scoperto il proprio reparto.

FUT STARS

i giocatori in forma che ogni coach sogna

SOVRANO:
1x blazer, gill rabus
MAIN DECK
Creature:
4x ginevra, la regina gelosa
4x uovo di rukh
4x perceval, la cercatrice del santo graal
4x lancillotto, il cavaliere del demone folle
4x galvano, il cavaliere del sole
4x gwiber, il drago bianco
2x bedivere, il risanatore di anime
2x hector de maris, l'accolito del demone folle
Magie:
3x urlo del re fiamma
3x fiamma demoniaca
2x barriera protettiva
4x artemide l'arco degli dei
Pietre:
20x pietra magica di luce
SIDEBOARD
1x urlo del re fiamma
2x protezione del serafino
1x hector de maris, l'accolito del demone folle
2x bedivere, il risanatore di anime
3x mariabella, la bambola d'acciaio
3x falce della morte, la mietitrice di anime
3x gareth, il cavaliere intrepido

BLAZER KNIGHTS

Questo mese parliamo del formato new frontiers ovvero dove sono utilizzabili solo le ultime carte dell'ultima espansione.
Il mazzo in questione ha fatto top 4 e vinto i mondiali che si sono svolti pochi mesi fa in Giappone.
Il nostro deck è particolarmente aggro, il sovrano che viene utilizzato è blazer gill rabus, è un vero e proprio sovrano anti-meta, quest'ultimo presenta l'abilità continua di far attingere da qualsiasi pietra magica il colore rosso, quindi il nostro mazzo presenta venti stone bianche.
Blazer gill rabus ha un attiva-g piuttosto particolare, infatti per flippare il nostro sovrano richiederà che il nostro avversario debba controllare il suo sovrano/g, e noi potremmo pagare l'attivazione a 0 pietre magiche; quando blazer si gira toglie tutte le abilità al sovrano/g del nostro avversario e come se non bastasse lo distrugge.
Anche da flippato blazer presenta l'abilita di far attingere il colore rosso da qualsiasi pietra magica, dopo di che se non controlliamo risonatori prende +400/+400 diventando un onesto 1400/1400.
Per quanto riguarda la lista presenta risonatori bianchi e rossi e poche spell.
La maggior parte dei nostri risonatori sono di razza cavalieri della tavola rotonda, da questo deriva il nome del mazzo.
Vere e proprie chiusure del mazzo non esistono, si punta a sciamare e pompare i nostri risonatori attraverso galvano, il cavaliere del sole che appunto da il suo bonus di +200/+200 ai cavalieri della tavola rotonda.
Per quanto riguarda la side, andiamo a inserire altre carte che sono presenti in meno copie nel mazzo come per esempio bedivere, il risanatore di anime, che ci va a togliere un risonatore con atk pari o superiore a 1000 al nostro avversario, oppure urlo del re fiamma, che fa 400 danni a tutti i risonatori del nostro avversario e ci permette di calare un risonatore con costo 3 o inferiore dalla nostra mano rapido.
Infine presenta diversi emblemi di side per adattarci ad ogni evenienza.
Il mazzo essendo comunque un aggro siamo sicuri che di 3° o 4° turni avete già la partita in pugno o addirittura potreste aver già vinto.
Al solito divertirsi è d'obbligo.
A cura di Matteo Martino

Magic The Gathering

Ogni mese un nuovo deck e le strategie per vincere

atarka red il ritorno

MAIN

Creature:
4x Lanciarapida del Monastero
3x Berseker dei Fulmini
3x Zurgo Suonacampana
4x Abate del Torrione di Keral
1x Cavalcafrane di Makindi
2x Chandra, Fuoco di Kaladesh/ Fiamma Ruggente

Istantanei e Stregonerie:
4x Squarcio Selvaggio
4x Forza del Titano
4x Comando di Atarka
4x Spuntino del Drago
3x Furia della Battaglia Temur
3x Diventare Immenso

Lande:
4x Colline Boscose
3x Pantano Insaguinato
1x Landa Ventosa
4x Radura delle Braci
8x Montagna
1x Foresta

SIDEBOARD

2x Impulso infuocato
2x Arrostire
3x Fulmine ad Arco
2x Piroarte Rafnata
2x Goblin Laceracalcagni
2x Errante Portaturbinanti
2x Reggente Squarciatuono

STRATEGIA DEL MAZZO

Ben tornato Atarka-RED... Ops non sei mai andato via...
Analizziamo uno dei mazzi più veloci e letali del Meta attuale.
Questo mazzo fa parte della catena dei Total aggro, unica eccezzione che le chiusure del Mazzo sono i svariati pompaggi come Forza del Titano che ci permette anche di fare Scry 1, molto importante in un mazzo come questo dove ogni carta è buona per chiudere la partita di quarto quinto turno, Diventare immenso che dopo aver usato un pò di magie ci permette di dare+6/+6 a solo 1 mana verde grazie all'abilità Esumare.
Letalissimi nel mazzo sono Lanciarapida e Abate con la loro abilità prodezza che gli permette di potenziarsi per ogni magia non creatura lanciata, un altro possibile trick è portato da Chandra e le nostre creature e magie rosse a costo 1 mana, che ci permettono di fare stappare chandra e di ipparla una volta raggiunti i 3 danni e senza dover far niente ci troviamo ad aver initto 5 danni al nostro avversario senza aver minimamente attaccato.
Nel dubbio il mazzo avversario decidesse di recuperare punti vita o dovessimo fare qualche danno in più o accellerare con il numero di Terre sul campo ecco che il Comndo di Atarka viene in nostro aiuto una magia polifunzionale utilissima in qualsiasi momento della partita.
Nel caso poi dovessimo avere dei problemi a chiudere con dei mazzi controll o megamorf ecco che entra in gioco la nostra Sideboard.
Per i controll Troviamo gli Erranti che pompati al punto giusto ci permettono in casso distrutti di avere un buon numero di totteri 1/1 volare che con i pompaggi del mazzo ci permettono di chiudere la partita, e anche Piroarte rafnata i nostri 4 danni incaunterizzabili che fanno sempre comodo per chiudere.
Invece contro i Megamorf visto che non hanno counter e non hanno risposte con raggiungere arrivano i Nostri Reggenti Squarciatuono che garantiscono una quantità di danni e una risoluzione della partita veloce e indolore...
Insomma come vi ricordo sempre, provare per credere e buon Magic a tutti...
A cura di Matteo Martino

SONY HA VOLUTO STUPIRE !!!

Nel corso della Paris Games Week 2015 tenutasi a fine ottobre, Sony ha colto l'occasione per mettere in atto una conferenza davvero esplosiva, dove sono state annunciate bombe nell'aria ormai da tempo.
Tra queste non possiamo non menzionare il nuovo titolo di Quantic Dream esclusivo per PlayStation 4, Detroit: Become Human.
Il buon David Cage è infatti salito sul palco parigino e ha mostrato un emozionante trailer del suo nuovo progetto, questa volta collocato a metà tra il futuristico e la realtà mettendo in scena la scoperta delle emozioni umani da parte degli androidi, tema già trattato in pellicole come Automata e Humandroid.
Il nuovo gioco sarà basato sulla famosissima tech demo Kara (che vi consigliamo di guardare, NdR), difatti Detroit si porrà proprio come una sorta di sequel e risponderà ad una domanda che in molti probabilmente si sono fatti: "Che fine ha fatto Kara dopo aver lasciato la fabbrica dei droidi?".
Per scoprirlo purtroppo dovremo attendere un bel po' visto che al momento non è stata rivelata nessuna data o finestra di lancio.
La conferenza è poi proseguita con un altro grande annuncio che in molti attendevano: Gran Turismo Sport.
Ebbene si, stiamo parlando proprio della nuova iterazione dello storico simulatore di guida targato Polyphony Digital, che arriverà ovviamente in esclusiva su PlayStation 4; Il gioco a detta degli sviluppatori non sarà né un vero e proprio sequel della serie, né tanto meno un Prologue, ma piuttosto qualcosa di diverso dal solito.
Purtroppo i dettagli al momento scarseggiano, sappiamo solo che saranno presenti una vagonata di auto sportive su licenza, da quelle d'epoca fino ai giorni nostri, e che il titolo si avvarrà per la prima volta nella serie di una partnership diretta con la FIA.
Il gioco non ha ancora una data d'uscita, ma una beta è prevista nei primi mesi del prossimo anno. Terzo ed ultimo annuncio piuttosto rilevante anche se già nell'aria da tempo è stato Driveclub Bikes, espansione stand-alone dell'omonimo racing game di Evolution Studios, in sostanza si tratta di un nuovo contenuto aggiuntivo - giocabile con o senza il gioco originale - che va ad implementare 12 superbike e 78 nuovi tracciati.
Bikes è già disponibile sul PlayStation Store al prezzo di 15 €.
Un'altra fetta importante della conferenza è stata invece occupata dall'attesissimo PlayStation VR, il visore di realtà virtuale di Sony.
Qui sono stati mostrati alcuni titoli, come il già annunciato Rigs, una sorta di sparatutto multiplayer a bordo di potenti mech, il nuovo spin-off di Until Dawn, Rush of Blood, un FPS ambientato in una specie di casa degli orrori tipica dei luna park, ma anche Robinson: The Journey di Crytek e il remake di Battlezone, celebre sparatutto vettoriale, in sviluppo da Rebellion.
E' stato presentato anche un particolare esperimento videoludico realizzato da Sony Pictures in occasione dell'uscita del film The Walk, dov'è possibile camminare su una corda sospesa fra le due torri del fu World Trade Center.
Ma non è tutto ! Sony ha infatti annunciato che il suo PlayStation VR sarà supportato anche da GT Sport, e perfino dal nuovo Tekken 7 di Bandai Namco, anche se in quest'ultimo caso non osiamo immaginare come possa essere sfruttato, a meno di non implementare un improbabile modalità in soggettiva.
Per il resto la conferenza ha ospitato diverse demo di alcune forti esclusive che usciranno su PlayStation 4 il prossimo anno, ovvero Wild di Michel Ancel (il creatore di Rayman, NdR), Dreams di Media Molecule, Gravity Rush 2 di Sony Japan, e Horizon: Zero Dawn di Guerrilla Games, per non parlare poi della presentazione del comparto multiplayer di Uncharted 4 che sembra davvero divertente e spettacolare.
Insomma Sony ha in serbo per noi un 2016 con i fiocchi e noi non vediamo l'ora di provare con mano tutti i suoi giochi.

Microsoft HoloLens

la scommessa del futuro o ... ... troppa fantascienza ?

Facciamo il punto della situazione su un dispositivo che ultimamente sta ricevendo parecchie attenzioni, ma di cui si sa ancora molto poco per essere un prototipo in avanzato stato di sviluppo. Stiamo parlando di Microsoft Hololens, ibrido caschetto/occhiali che introduce Microsoft al monto della realtà aumentata e si va a piazzare in linea teorica su uno scalino tecnologico ancora più elevato rispetto a Oculus Rift e simili, che invece propongono la "banale" realtà virtuale.
La promessa è quella di poter interagire con l'ambiente circostante, arricchito da vari ologrammi che reagiranno ai nostri movimenti e con il quale sarà possibile interagire direttamente con le nostre mani. Le presentazioni di Microsoft Hololens hanno lasciato a bocca aperta i vari appassionati, molti dei quali hanno definito la tecnologia di Microsoft un preludio ad un futuro ricco della realtà aumentata come nelle molte famose storie di fantascienza.
Hololens a differenza del primo Kit di Oculus Rift è un prodotto già ben definito sia nel design che nelle funzioni e le varie prove ne hanno dimostrato la bontà in diversi utilizzi.

Ma prima di lasciarsi andare in conclusioni più personali, parliamo dell'hardware di Microsoft Hololens, che sono un vero e proprio portento di ingegneria miniaturizzata.
Non sono state ancora rivelate le specifiche tecniche dei vari processori, ma sappiamo che in Hololens avremo parecchi sensori necessari per trasformare la nostra stanza, nella realtà virtuale di cui abbiamo bisogno. Il progetto Hololens affonda le sue radici in quello che si trasformò nel Kinect di Xbox 360 che seppur rappresenti un vero fallimento, ha gettato le basi per il progetto permettendo agli ingegneri Microsoft di perfezionare i sensori infrarossi e di movimento, fino ad arrivare alla versione ultimata, miniaturizzata e quasi perfetta presente in Hololens.

Oltre al pacchetto sensori, ci sono ben tre lenti che si occupano di gestire i colori dei vari ologrammi mostrati (RGB) e combinando insieme le varie immagini, riescono a creare ologrammi più nitidi e precisi nelle colorazioni rispetto a quanto faceva per esempio Google GLASS, anche se il discorso è un po' differente.
La cosa che un po' spiazza è il campo visivo degli ologrammi che purtroppo non è completo e non occupa la totalità delle lenti.
Parliamo di un campo visivo molto ristretto con cui interagire che si discosta molto dalle presentazioni di Microsoft alle varie fiere tra cui l'E3.
Per farvi un esempio pratico, è come avere di fronte agli occhi a una distanza di circa 10 cm un monitor da 7 pollici.
Potrete interagire con qualsiasi cosa che sarà in quel campo visivo e solo in quel campo visivo, con la possibilità di ingrandire e ridurre gli ologrammi a piacimento, ma comunque con la limitazione forte di non avere un campo visivo totale su tutta la superficie delle lenti.
Microsoft ha assicurato che il campo visivo offerto da Hololens nella sua versione finale sarà molto più vasto, ma che comunque non sarà completo e questa può essere una limitazione piuttosto forte viste le applicazioni che si prevedono per Hololens.
Al momento bisogna aspettare quindi, perché la tecnologia c'è ed è a un livello davvero ottimo, ma l'applicazione dei Microsoft Hololens è per ora dedicata ai professionisti, architetti e a tutti quelli che hanno bisogno di visionare e modificare i vari progetti in 3D come hanno dimostrato le varie demo.
Per ora nonostante è stata mostrata una versione di Minecraft e uno sparatutto dedicato a Hololens, l'applicazione nel gaming è limitata e forse non ancora pronta.
Teniamo d'occhio Microsoft Hololens!
A cura di Valerio Turrini

Cosa fai nella vita? A
dei miei sogni più gra
Sogno nel cassetto? Ve
culture, storie e leggend
Hobby? Cosplay, fai da t
qualcuno che mi imbiano
lunghe passeggiate nella r
La tua prima volta con i vi
super Mario (mi sembra il
sera tutta la famiglia...
Sport preferito ? Da praticar
divano/letto, da vedere mi aff
il nuoto sincronizzato! Da pico
ora non più.
Che squadra tifi? Immagino si s
quindi tifavo il Milan!

LIZ E I SUOI SOGNI

LISA

l momento cerco di raggiungere uno
ndi in campo lavorativo!
dere il mondo, conoscere le varie
de dei popoli che incontro.
te (del tipo: ho bisogno di
chi casa... CI PENSO IO!) e
natura.
deogames? Super Nintendo con
3) ! L'unico gioco che riuniva la

e decisamente lo scatto
ascina moltissimo il nuoto e
cola seguivo anche il calcio,

tia parlando di calcio,

SPECIALE RAYMAN
Autore: Marco Inchingoli
Anno di uscita: 1995

1995

Rayman, una delle serie più popolari e irriverenti di Ubisoft, ha da poco compiuto vent'anni, e noi per celebrarla abbiamo deciso di dedicargli uno spazio nella nostra rubrica retrò.
Dunque oggi tratteremo proprio di Rayman, primissimo titolo dedicato alla melanzana di Ubisoft, uscito nel 1995 su PlayStation e portato poi su PC, Sega Saturn, Atari Jaguar e Game Boy Color.
Il gioco vede il protagonista, Rayman, intento a salvare il mondo dal malvagio Mr. Dark, il quale ha rapito molti degli Electoons dal Great Protoon gettando il pianeta nel caos, per poi - come se non bastasse - imprigionarli all'interno di piccole gabbie

sparse per tutto il pianeta.
Il gioco all'epoca ebbe un grande successo, non solo per la geniale trama e la splendida colonna sonora, ma anche per l'ottimo comparto grafico che lo contraddistingueva, originale e coloratissimo, tutt'oggi ancora stupendo da vedere nonostante i vent'anni sulle spalle.
Rayman propone la classica struttura dei platform 2D dell'epoca, con il giocatore intento a saltare, sconfiggere nemici a suon di pugni, raccogliere i vari Electoons, e scoprire i vari segreti e bonus sparsi nel mondo di gioco.
Una particolarità del gioco infatti, è una certa ampiezza dei livelli, questi nascondono difatti svariate zone segrete, ma possono essere raggiunte solo dopo aver acquisito determinate poteri, ovvero quelli che abbiamo imparato a conoscere nel corso degli anni: il leggendario Pugno, la possibilità di arrampicarsi, l'elicottero, la corsa, e il pugno agganciante.
Insomma tutti quei poteri che nei Rayman moderni abbiamo fin dall'inizio, qui li otterremo poco alla volta grazie all'aiuto della fata Betilla.
Il gioco vantava anche una serie di boss decisamente originali, e alcune sessioni speciali in cui dover salire un livello in verticale con l'uso di piante magiche, o solcare paludi infestate a bordo di una zanzara in pieno stile shoot'em up.
Ovviamente come tutti i giochi di quell'era anche Rayman offriva un tasso di sfida molto elevato, inoltre per raggiungere il livello finale era necessario completare tutti gli stage e raccogliere tutti gli Electoons, e questo prevedeva la riesplorazione dei vari livelli alla ricerca di zone precedentemente non accessibili, ma allo stesso tempo garantiva al prodotto una buona longevità.
Ad oggi il titolo è disponibile tramite PlayStation Network nella sezione classici PSOne, oppure potete ripiegare su Rayman Origins e Legends, titoli decisamente più recenti che hanno riportato la serie alle origini, abbandonando il 3D dei capitoli successivi al primo e riportando la melanzana nella sua dimensione originaria: quella delle due dimensioni.
Dunque il nostro consiglio è quello di recuperarlo riscoprendo le origini della serie, rispolverando allo stesso tempo una pietra miliare del genere platform che a vent'anni di distanza dalla sua nascita non sembra essere invecchiata nemmeno un po'.

IL NOSTRO MAGAZINE ANCHE ONLINE

16GAMES.IT

- TUTTE LE RUBRICHE
- DAI I VOTI ALLE RECENSIONI
- ARCHIVIO NUMERI ARRETRATI
- PROSSIME USCITE VIDEOGAMES
- NEWS DAL MONDO DEI PLAYERS

... IT'S PLAY TIME

SEGUICI ANCHE SU

GOLDEN DEAL

GAMES NOVITA'
porta due usati top
e prenota le novità

a soli 9,99

riservato ai titolari di member card

GIOCALI TUTTI !!!

SILVER DEAL

GAMES NOVITA'
porta due usati top
e prenota le novità

a soli 19,99

riservato ai titolari di member card